



UN FEUILLET POUR

PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



Un recueil d'aides de jeu, de conseils, de plans et d'autres bricoles pour les MJ utilisant *Des âmes pour le Coutelas des contrebandiers* [*Souls for Smugglers' Shiv*], le premier épisode de la campagne *Le Crâne du Serpent* [*Serpent's Skull*].

par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)

TABLE DES MATIÈRES

LE VOYAGE DU JENIVÈRE	3
DEUX RÊVES SUPPLÉMENTAIRES	6
CARTES DE L'ÎLE	7
PENSE-BÊTE POUR L'ÎLE	10
DES MALADIES POUR L'ÎLE	12
RENCONTRES ALÉATOIRES SUR L'ÎLE	13
QUELQUES ÉPAVES	14
LES PRÉDATEURS DE L'ÎLE	18
DOCUMENTS À DONNER AUX JOUEURS	20

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

LE VOYAGE DU JENIVERE

❖ UNE AIDE DE JEU PAR DALVYN

L'aventure commence sur le Jenivere, un navire marchand qui va traverser l'océan Arcadien en longeant une bonne partie des côtes ouest de l'Avistan et du Garund.

Que ce soit pour aider les PJ qui veulent étoffer leurs personnages en détaillant leur origine et l'endroit où ils ont embarqué ou pour aider les MJ qui veulent commencer la campagne en jouant quelques scènes de vie sur le Jenivere ou à quai, il peut être intéressant de faire un survol rapide des différentes escales. Ainsi donc, sans plus tarder, tous à bord et hissez les voiles !

Magnimar (Varisie)

Magnimar, la Cité des Monuments, est décrite principalement dans un des articles de *Pathfinder #2*. Cette large ville portuaire est l'une des plus récentes de la Varisie, ayant été fondée il y a un peu plus de 120 ans par des explorateurs chélastiens provenant de Korvosa (une ville plus à l'est dans la Varisie).

Grâce à ses lois très favorables au commerce, le port de Magnimar attire un assez grand nombre de vaisseaux et de voyageurs. Juste à côté du port s'étend le Bazar des Voiles, un vaste district marchand tellement animé que la garde est bien souvent incapable d'y assurer la loi. C'est sans doute pour cela que l'ordre y est assuré par une « milice privée » dirigée par celle qu'on a surnommée la princesse du marché, Sabriyya Kalmeralm. Dans les faits, cette milice privée est surtout constituée de voyous qui réclament aux différents commerçants une taxe pour assurer leur protection mais, en fin de comptes, c'est un système qui fonctionne et qui plaît même à certains.

Quelques bâtiments et institutions remarquables. Les Écailles de Nuit (gilde de voleurs), les Gargouilles (groupe de femmes monte-en-l'air), la Pierre des Devins (école de magie spécialisée en divination), le temple-forteresse d'Iomédae.

Kintargo (Chélast)

La position stratégique de cet important port chélastien fait de lui l'une des villes les plus cosmopolites de tout le Chélast. C'est à partir du port de Kintargo que partent la plupart des vaisseaux chélastiens à destination de la Varisie (au nord) ou de la Pointe-de-l'Ancre (sur le continent arcadien loin à l'ouest). La ville sert également de base d'opération à l'ordre du Torrent, un groupe



LE VOYAGE DU JENIVERE, JOUR APRÈS JOUR

Semaine	Jours du voyage (bleu = jour en mer)						
1	1 quitte Magnimar	2	3	4	5	6	7
2	8	9 Kintargo	10	11 quitte Kintargo	12	13	14
3	15	16 Pezzack	17	18	19 quitte Pezzack	20	21
4	22	23	24	25	26	27	28
5	29 Corentyn	30	31	32	33	34	35
6	36 quitte Corentyn	37	38	39	40	41	42
7	43	44	45	46 Ilizmagorti	47	48 quitte Ilizmagorti	49
8	50	51	52	53	54	55	56
9	57	58 Ollo	59	60	61	62	63
10	64	65 quitte Ollo	66	67	68 Quent	69	70 quitte Quent
11	71	72	73 Port-Péril	74	75	76 quitte Port-Péril	77
12	78	79	80	81	82 Baie-sanglante	83	84
13	85	86 quitte Baie-sang.	87	88	89	90	91
14	92	93 Senghor	94	95	96 quitte Senghor	97	98
15	99	100	101	102	103	104 Éléder	

de chevaliers infernaux de taille réduite et aux conditions d'entrée très strictes. Ces chevaliers ont la réputation d'être les meilleurs lorsqu'il s'agit d'aller récupérer ou sauver des individus kidnappés.

Pezzack (Chéliax)

Pezzack est un port chéliaxien niché au milieu des collines acérées du Perchoir du Diable. On prétend que de nombreux activistes opposés à la nouvelle aristocratie du Chéliax et visant la sédition se sont rassemblés à Pezzack, qui a d'ailleurs déjà subi plusieurs mesures répressives comme des blocus navals et des sièges durant plusieurs années. Mais, contrairement à certaines autres villes rebelles de l'ouest du Chéliax qui, elles, ont été complètement détruites et n'ont jamais rené de leur cendres, Pezzack a toujours survécu, en grande partie grâce aux actions de ses habitants ailés (des descendants de créatures célestes ?).

Corentyn (Chéliax)

La ville de Corentyn est située sur la pointe sud du Chéliax, juste au bord du détroit d'Aroden. Un ancien pont gigantesque, l'Arche d'Aroden, liait autrefois Corentyn au continent du Garund au sud, mais une grande partie de celui-ci s'est effondré, rendant toute traversée à pied impossible.

Corentyn est avant tout une ville militaire, et cela se voit. Grâce à l'Arche d'Aroden, c'est à partir de cette ville que les

armées du Chéliax sont parvenues à conquérir une petite région sur la côte garundaise, et c'est aussi à Corentyn que les Chéliaxiens ont repoussé les contre-attaques des Garundais (depuis neuf forts qui garnissent la côte). De plus, avec Ostenso, Corentyn est l'un des principaux ports militaires chéliaxiens où séjournent l'impressionnante flottille qui protège les côtes contre les pirates des Entraves et les nations rivales.

Tous les jeunes adultes de Corentyn sont d'ailleurs obligés de servir pendant un minimum de 2 années dans la marine. Ceux qui font preuve de capacités magiques sont invités à rejoindre l'Ésotérium, une sorte de club d'apprentissage où chaque jeune est associé à un membre expérimenté qui lui apprend à obéir et à mettre ses talents au service de la nation.

Ilizmagorti (Médiogalti)

Ilizmagorti est la seule et unique ville de l'île de Médiogalti (le reste de sa surface est recouvert de jungles où, dit-on, de très nombreux pirates ont caché leur trésor). L'emplacement exact de cette ville est plus ou moins un secret, et il est difficile de trouver des cartes maritimes exactes. Seuls les pirates et quelques marchands « coopératifs » savent comment s'y rendre.

Les pirates et les bandits qui fréquentent ce dangereux port le surnomment « la Perle Noire des Tropiques ». On ne peut



jamais être sûr de rien à Ilizmagorti, et les apparences peuvent être trompeuses. Même si la ville est officiellement dirigée par un individu mystérieux appelé « le maire », la plupart des gens savent que ce sont les Mantes rouges qui y détiennent le vrai pouvoir. Ces célèbres assassins, qui posséderaient une citadelle cachée dans les jungles, auraient infiltré la ville d'Ilizmagorti à tous les niveaux, tant et si bien que même le mendiant qu'on croise au coin de la rue ou la souriante serveuse qui sert les bières dans la taverne du port pourrait être en fait une Mante rouge. La prudence est donc de mise, et il convient de se montrer suffisamment respectueux envers toutes les personnes croisées pour éviter de gros ennuis.

Ollo (les Entraves)

Le port d'Ollo fait partie du groupe d'îles qu'on appelle collectivement les Entraves et qui ont la réputation de servir de sanctuaires pour de nombreux pirates et hors-la-loi. Les habitants des Entraves sont soumis au Roi de l'Ouragan, le gouvernant local qui est élu par le conseil des pirates.

La ville d'Ollo, qui est dirigée par un certain capitaine Sorrinash, essuie de nombreuses attaques de la part de sahuagins.

Quent (les Entraves)

À en croire sa réputation, le port-pirate de Quent, qui est gouverné par le capitaine Tessa Fairwind, serait le plus amical des ports des Entraves. C'est peut-être grâce à la présence d'un grand nombre de prostituées sacrées de Calistria dans la Maison des Baisers Volés.

Port-Péril (les Entraves)

De tous les ports qu'on trouve dans les Entraves, Port-Péril est le plus grand, ce qui fait de lui la capitale de ce royaume de pirates. Le gouverneur de ce port est également le monarque des Entraves, aussi appelé le Roi de l'Ouragan, Kerdak Bonéfist. Contrairement à la plupart des autres ports, Port-Péril est situé sur le continent plutôt que sur une île. On peut trouver toutes sortes de marchandises de contrebande dans les marchés animés de Port-Péril.

Baie-Sanglante (Mwangi)

Le port de Baie-Sanglante est comme un bastion de civilisation coincé entre deux étendues sauvages : la mer de la Fièvre à l'ouest et l'étendue Mwangi à l'est. La ville toute entière est construite à l'intérieur et autour des racines et du tronc d'un des plus gigantesques arbres de mangrove de toute la côte garundaise. Le nom de ce port provient de la couleur rougeâtre des eaux du fleuve Vanji qui se déversent dans la mer de la Fièvre.

Cette ville autrefois fondée par des pirates à la retraite sert aujourd'hui de grand comptoir commercial entre l'étendue Mwangi et le reste du monde. Grâce à sa position l'embouchure du fleuve Vanji, Baie-Sanglante est idéalement située pour le commerce des bois précieux, des métaux rares, des créatures exotiques et des anciens artefacts qu'on trouve dans l'étendue Mwangi. Et tout cela attire bien sûr la convoitise de nombreux groupes tels que des maisons commerciales et, bien sûr, le Consortium Aspis.

Senghor (Mwangi)

Le port de Senghor domine la baie qui porte le même nom (et qui fait partie de la mer de la Fièvre). Il est situé à la pointe ouest de la péninsule des Terres de Kaava, une région habitée par des pygmées, des humanoïdes violents et des prédateurs très dangereux. Contrairement à Baie-Sanglante et aux villes du Sargava, Senghor est une cité dirigée par des habitants locaux (plutôt que par des descendants de colons). Tous les visiteurs y sont les bienvenus, à l'exception des esclavagistes, qui sont rapidement attaqués et repoussés par la petite flottille de la ville.

Éléder (Sargava)

Éléder est la capitale du Sargava, ou plutôt ce qu'il en reste. On dit souvent que le Sargava est une colonie « au bord » et, par là, on entend non seulement que c'est une colonie au bout du monde mais également au bord du gouffre, prête à sombrer dans l'anéantissement.

Cette ancienne colonie chélixienne a rompu les liens avec la patrie après la mort d'Aroden et le changement de régime mais, pour pouvoir résister à la flotte du Chéliax, le Sargava a dû passer un terrible marché avec les pirates des Entraves. Encore aujourd'hui, les Sargaviens sont redevables à ces bandits des mers et le prix de leur liberté continuent de peser sur leurs épaules.

La plupart des richesses d'Éléder sont utilisées pour les manoirs des colons et le port. En effet, ce dernier représente la seule chance d'Éléder pour pouvoir un jour améliorer sa situation. Les ouvriers locaux, quant à eux, doivent se contenter de vivre dans la pauvreté en-dehors des murs de la ville.

DEUX RÊVES SUPPLÉMENTAIRES

❖ *UNE AIDE DE JEU PAR TOM QADIM*

Voici deux rêves/cauchemars supplémentaires qui peuvent aider les personnages à se souvenir de ce qui s'est produit sur le Jenivere.

Rêve 1

Vous êtes assis à l'intérieur du Jenivere et vous attendez votre repas. Le cuisinier de bord a rempli votre bol d'une louche de soupe fumante. Au moment où il le dépose sur la table devant vous, ses yeux se transforment en une paire de serpents qui sifflent en montrant les crocs ! Les autres passagers et les membres d'équipage assis autour de vous ne semblent pas se rendre compte de la transformation du cuisinier.

Tout à coup, le navire chavire et commence à prendre l'eau. Mais, là encore, vous semblez être le seul à le remarquer. L'eau vous arrive désormais aux genoux. Vous tentez de faire réagir les autres passagers et l'équipage, mais sans aucun succès. Tous sont bien trop occupés à manger leur soupe.

Iéana, l'érudite varisienne silencieuse entre alors dans la pièce et vous désigne d'un doigt accusateur. C'est alors que les autres passagers et les membres d'équipage cessent de manger leur soupe et se tournent tous pour vous regarder avec une expression sauvage sur le visage. Ils balancent au loin leurs bols de soupe (qui sont désormais remplis de petits serpents enchevêtrés) puis ils convergent tous vers vous et vous emmènent rapidement jusqu'au pont.

Le navire continue de sombrer, mais c'est le moindre de vos soucis car les passagers et l'équipage vous dévorent vivant.

Rêve 2

Vous vous retrouvez à bord du Jenivere. Le navire essuie une terrible tempête. Alors que les vagues font balancer le navire d'un côté puis de l'autre, vous tentez de vous frayer un passage dans le corridor sombre qui court sous le pont. Malheureusement, vous progressez lentement et difficilement car vous êtes obligés de marcher sur un épais tapis de serpents enchevêtrés qui recouvrent tout le sol.

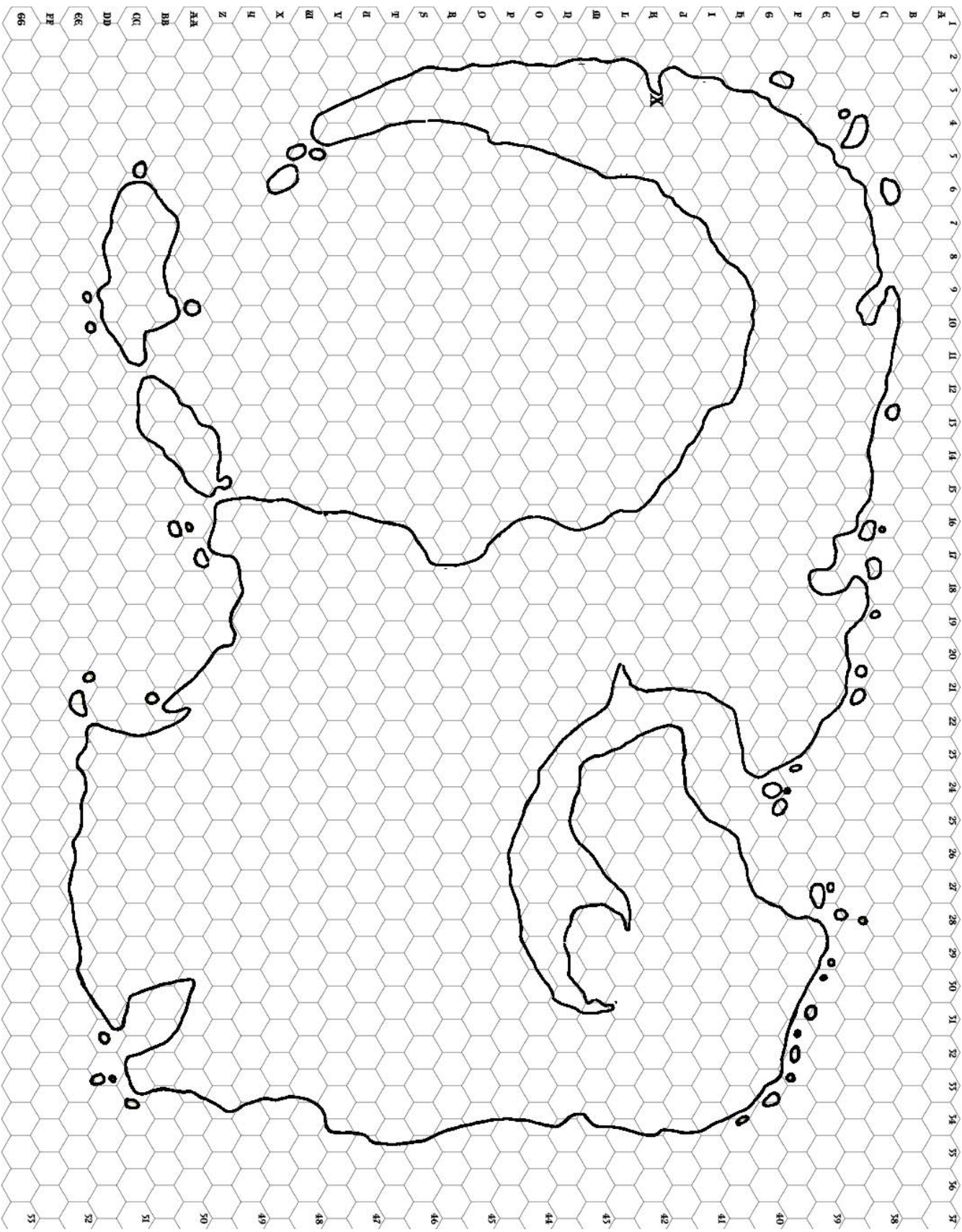
Après ce qui semble durer des heures, vous parvenez enfin au pont supérieur, où vous trouvez le capitaine et la discrète érudite varisienne, Iéana, qui se serrent l'un contre l'autre de manière romantique. Après un certain temps, ils s'écartent et se retournent vers vous.

C'est alors que des dizaines de serpents vert clair se glissent hors de leur bouche. Le capitaine et Iéana regardent la scène sans broncher, alors que les serpents se faufilent vers vous. Les gueules des reptiles sont remplies de crocs incroyablement longs.

Vous voulez vous retourner et fuir, mais vous vous retrouvez comme paralysé. Tout ce que vous pouvez faire, c'est regarder les serpents se rapprocher dans un silence horrible. Ils se glissent autour de vos jambes et commencent à escalader votre corps qui tremble. Lorsqu'ils atteignent enfin votre bouche ouverte dans un cri silencieux, ils pénètrent en vous et commencent à vous dévorer de l'intérieur.

CARTES DE L'ÎLE







PENSE-BÊTE POUR L'ÎLE

❖ SUR BASE D'UNE IDÉE PAR DAEMONSLYE

Début. Tous les PNJ ont un moral de « secoué » et une attitude « inamicale ». L'aventure commence à 11 heures du matin. Perception DD 10 pour trouver le Jenivere (à moins d'escalader, l'épave n'est accessible qu'avec un test de Natation contre un DD de 20).

UNE JOURNÉE SUR L'ÎLE

Aube	Test de rencontre (15%)
Matin	Test de moral (Volonté DD 15) : +1 catégorie si réussite, -1 catégorie si raté de 5+ points ; inutile si « espoir »
Midi	Test de rencontre (15%)
Midi – 15h	Chaleur (voir plus bas) Pluie. Il se passe rarement un jour sans que la pluie ne tombe en continu pendant quelques heures. Ces pluies soudaines se produisent généralement dans l'après-midi ou pendant la soirée et mettent un terme à la chaleur de la journée. Malus de -4 aux tests de Perception pendant les pluies.
Crépuscule	Test de rencontre (15%) Test de maladie (chance d'exposition : 25%, 15% avec un abri)
Nuit	Rêves étranges, des ailes dans la nuit, carcasse sanglante Des fantômes dans l'écume. Chaque nuit, les vagues qui viennent lécher les rives de l'île se mettent à briller d'une mystérieuse radiance verdâtre. Un test de Connaissances (nature) contre un DD 20 explique qu'il s'agit d'un phénomène naturel causé par les algues phosphorescentes et le plancton qui se trouvent dans l'eau.
Minuit	Test de rencontre (15%)

LA CHALEUR (ENTRE MIDI ET 15 HEURES)

Au plus chaud de l'été, malgré les pluies fréquentes, les journées peuvent être très chaudes entre midi et 15 heures. On peut éviter de devoir faire des tests contre la chaleur en passant ces heures à l'abri du soleil sans accomplir d'activités fatigantes. Dès qu'on fait quelque chose de fatigant (déplacement, un combat), il faut effectuer un test.

Test. Vigueur DD 15 (+1 par test précédent, +4 avec armure lourde ou habits épais) ; Survie DD 15 donne +2 (+4 en restant stationnaire) pour 1 personne + 1 personne par point dans la marge de réussite.

Fréquence. Un test par heure (chaleur accablante, 35° C) ou un test par 10 minutes (chaleur torride, 45° C).

Échec. fatigue + 1d4 points de dégâts non-létaux (ne peuvent être soignés avant d'être mis au frais : à l'ombre, après le coucher du soleil ou dans l'eau par exemple) ; dégâts létaux si les dégâts non-létaux atteignent le nombre de points de vie

NOURRITURE ET EAU

• personnage de taille M : 4 litres d'eau, 500 g nourriture/jour

• personnage de taille P : 2 litres d'eau, 250g nourriture/jour

Survie DD 10 (4 heures) : nourriture pour 1 personne + 1 personne par tranche de 2 points dans la marge de réussite.

Sans eau. On peut survivre 1 jour + 1 heure par point de Constitution ; après cela, test de Constitution (DD 10, +1 par test précédent) chaque heure ou subir 1d6 points de dégâts non létaux.

Sans nourriture. On peut survivre 3 jours ; après cela, test de Constitution (DD 10, +1 par test précédent) chaque jour ou subir 1d6 points de dégâts non létaux.

CAMPEMENT

• emplacement sûr

• abri contre l'environnement (-10% maladie, abri contre le soleil)

• protection contre la faune

Trouver un emplacement et construire. Survie DD 12 (malus de -5 sans les bons outils, qu'on peut trouver dans le Jenivere), 8 heures (moins 1 heure par point dans la marge de réussite, jusqu'à min 1 heure).

Défenseur (consolider les murs, établir des pièges). Les pièges infligent 2d6 points de dégâts par défenseur lors de la première attaque de chaque jour (dégâts répartis entre les attaquants).

Égayeur (remonter le moral). Bonus de +2 aux jets de Volonté pour augmenter le moral.

Gardien (patrouilles, repousser les attaquants). Réduit le pourcentage de rencontre de 5%.

Chasseur. Rapporte suffisamment de nourriture et d'eau pour 8 personnes de taille M.

Guérisseur. -5% maladie, permet de récupérer +2 pv par nuit de repos.

EXPLORATION DE L'ÎLE

Jungle dense, collines abruptes, marécages : **1,5 km/2 heures** (impossible d'aller vraiment en ligne droite, pistes rares, côtes avec falaises rocheuses plutôt que des plages)

Rivières. plutôt étroites (6 m) mais profondes (4,50 m), Natation DD 10.

Au large. courants qui agitent les eaux, Natation DD 20.

Pistes. pistes d'animaux élargies par les cannibales (3 km/heure)

Crêtes rocheuses. acérées, 30 m de hauteur, Escalade DD 15

SURVIE

DD Résultat

- 10 **Récolter** de la nourriture et de l'eau pour soi (en avançant à la moitié de sa vitesse de déplacement normale, minimum de 4 heures pour simplement récolter) ; permet de nourrir une personne de plus par tranche de 2 points dans la marge de réussite.
- 15 Obtenir un bonus de +2 (+4 si on reste stationnaire) aux tests de Vigueur contre la **chaleur** ; permet d'accorder ce bonus à une personne de plus par tranche de 1 point dans la marge de réussite.

					
Modificateurs	Aéryx Mavato -4 si tentatives de flirt +/-4 si offre d'alcool	Gélik Aberwhinge -4 si se plaint de son humour	Ishirou +4 si l'aide à approcher Aéryx Mavato	Jask Derindi -4 tant qu'il est menotté +4 si on le croit innocent	Sasha Nevah -4 si on donne des ordres -4 si évoque Mantes rouges
Serviable 200 XP, avantage spécial	+1 Volonté contre coercition	+1 au DD des effets de charme et de langage	+1 au BMO et DMD avec une épée	+2 aux tests de concentration	+1 Initiative
Amical 100 XP, donne sa quête	DD 16 baies d'orties-vipères pour soigner alcoolisme	DD 18 recherche l'épave du Nighthoive	DD 15 carte au trésor sur l'île	DD 17 preuves de son innocence, épave du Brine Demon	DD 16 un dimorphodon en tant qu'animal de compagnie
Indifférent accepte un ou deux rôles	DD 16 amuseur ou gardien	DD 18 amuseur ou soigneur	DD 15 défenseur ou garde	DD 17 chasseur ou soigneur	DD 16 chasseur ou défenseur
Inamical (défaut) reste à l'écart, n'aide pas	DD 21	DD 23	DD 20	DD 22	DD 21
Hostile agit de manière stupide ou agressive, peut mettre le groupe en danger	DD 26 part seule dans la jungle et se fait capturer par les cannibales (zone V)	DD 28 insulte et joue des mauvais tours	DD 25 duel à mort (part, honteux, s'il perd ; tué par un piège en J)	DD 27 boude ou fuit et se fait capturer par végépygmés (zone Q)	DD 26 abandonne les PJ, tente de capturer un dimorphodon et se met en danger (zone C1)
Espoir +2 Diplomatie					
Normal					
Hésitant (défaut) PNJ secoué : -2 aux jds, attaque, compétence, tests de caractéristique					
Peur PNJ secoué, -2 Diplo					
Panique PNJ secoué, devient paniqué et fuit en cas de combat, -4 Diplo					

Attitude : Diplomatie DD variable ; +1 catégorie si réussite de 4-, +2 catégories si réussite de 5+, -1 catégorie si échec de 5+ ; impossible d'amener à Serviable sans accomplir la quête

Moral : Volonté DD 15 chaque matin (sauf si Espoir) ; +1 catégorie si réussite, -1 catégorie si échec de 5+

DES MALADIES POUR L'ÎLE

L'île comporte un grand nombre de mouches agressives, de moustiques, de moucheron, de fourmis et d'autres insectes en tout genre, sans compter les dangereux champignons. Tout cela peut causer des maladies.

BOUILLE - CRÂNE (MINDFIRE)

Type maladie, inhalation ; **JdS** Vigueur (DD 12)
Incubation 1 jour ; **Fréquence** 1/jour
Effet 1d4 Int ; **Guérison** 2 réussites consécutives

MAL ROUGE (RED ACHÉ)

Type maladie, blessure ; **JdS** Vigueur (DD 15)
Incubation 1d3 jours ; **Fréquence** 1/jour
Effet 1d4 For ; **Guérison** 2 réussites consécutives

SOUPE DE BOTTES (BOOT SOUP)

Type maladie (champignon) ; **JdS** Vigueur (DD 16)
Incubation 1 jour ; **Fréquence** 1/jour
Effet vitesse réduite de 1 case et 1d3 Dex (paralysie si la vitesse est réduite à 0) ; **Guérison** 2 réussites consécutives ou gratter/incinérer la peau affectée (ce qui inflige 1d8 points de dégâts)

DESCRIPTION

Le nom de cette maladie décrit les conséquences qu'elle entraîne si elle n'est pas soignée rapidement. Un champignon rouge-brun qui ne cause aucune douleur pousse entre les doigts de pieds et s'étend ensuite sur le sommet du pied en une journée. S'il n'est pas enlevé dans les premières 24 heures, la vitesse de mouvement du personnage est réduite de 1 case chaque jour tant que l'infection se propage. Ce n'est qu'à partir de ce moment-là que le personnage commence à ressentir une douleur, lorsque le champignon commence à s'attaquer aux tissus vivants et aux nerfs, ce qui conduit finalement à une paralysie.

DYSENTERIE (DYSENTERY)

Type maladie (parasite), contact ou blessure ; **JdS** Vigueur (DD 16)
Incubation 1d3 jour ; **Fréquence** 1/jour
Effet 1d6 non léthal et la cible est fatiguée et chancelante ; **Guérison** 2 réussites consécutives

DESCRIPTION

La dysenterie recouvre une vaste famille d'afflictions causées par des bactéries, des virus ou des vers parasites. Elle se caractérise par une diarrhée explosive et parfois sanglante, ce qui peut conduire à la déshydratation et parfois même à la mort.

NUAGES PALPITANTS (PULSING PUFFS)

Type maladie (champignon) ; **JdS** Vigueur (DD 16)
Incubation 1 jour ; **Fréquence** 1/jour
Effet 1d4 Dex ; **Guérison** 2 réussites consécutives

DESCRIPTION

Lorsqu'un personnage qui a reçu une blessure (ou même une simple égratignure) ne reçoit pas de soins assez rapidement, il pourrait se rendre compte que des petits spores bleus et blancs s'y sont installés. Ces spores grandissent rapidement en des petits dômes phosphorescents qui semblent palpiter au rythme du cœur du personnage. Au début, le seul effet est d'empêcher la guérison naturelle de la blessure. Cependant, s'ils ne sont pas traités endéans une journée, les spores s'enracinent plus profondément et commencent à réduire la dextérité du personnage. Vu la beauté des champignons, certaines tribus de la jungle les cultivent sur les corps ligotés de leurs prisonniers.

MALADIE DU SOMMEIL (SLEEPING SICKNESS)

Type maladie (parasite), blessure ; **JdS** Vigueur (DD 14)
Incubation 1d2 jours ; **Fréquence** 1/jour
Effet 1d4 Sag et la cible est fatiguée ; **Guérison** 2 réussites consécutives ou de l'arsenic (voir la description)

DESCRIPTION

Cette affection par parasites endémique dans les Terres Détremées et l'Étendue Mwangi est répandue par des insectes volants qui injectent de minuscules parasites dans le système sanguin de la victime, ce qui entraîne de la fièvre, des maux de tête, des douleurs aux articulations, l'inflation de certaines glandes du cou et, surtout, de la fatigue. La maladie affecte peu à peu le cerveau et provoque de la confusion, une coordination réduite, des difficultés pour se rendre compte du passage du temps et des insomnies. La meilleure manière de guérir cette maladie consiste à donner une très forte dose d'arsenic. Si le malade survit, il y a 30% de chances (cumulatives à chaque tentative) pour que la maladie soit immédiatement soignée.

RENCONTRES ALÉATOIRES SUR L'ÎLE

❖ UNE AIDE DE JEU PAR TRICKSTER

Contrairement à la table présentée dans Pathfinder #37, on propose ici deux tables : une pour le jour et une pour la nuit.

À L'AUBE ET PENDANT LA JOURNÉE

d%	Rencontre	FP
01-50	aucune rencontre	—
51-53	1d6 rats sanguinaires (Bestiaire)	1
54-57	2d8 rhamphorhynchus (PF #37)	1/3
58-60	1d4 mille-pattes monstrueux (Bestiaire)	1/2
61-63	1 nuée d'insectes volants (voir ci-dessous)	2
64-66	1 araignée monstrueuse de taille M (Bestiaire)	1
67-70	1 nuée de singes (lancent des fruits sur les PJ)	1
71-73	1 nuée d'araignées (Bestiaire)	1
74-77	1d4 cannibales du Thrunefang (PF #37)	1
78-80	1d4 serpents venimeux, taille P (Bestiaire)	1/2
81-83	1 serpent constricteur (Bestiaire)	2
84-86	1d4 dimorphodons (PF #37)	2
87-89	Pezock (PF #37)	1
90-92	1 lézard, varan (Bestiaire)	1
93-95	1 serpent venimeux, taille G (Bestiaire)	2
96-97	1d4 lézards voltaïques (Bestiaire)	4
98-00	chupacabra ailé (PF #37, les PJ l'entendent ou l'aperçoivent)	5

LE SOIR ET PENDANT LA NUIT

d20	Rencontre	FP
01-10	aucune rencontre	—
11	1d6 rats sanguinaires (Bestiaire)	1
12	1 goule (Bestiaire)	1
13	1d4 mille-pattes monstrueux (taille M) (Bestiaire)	1/2
14	1d6 squelettes humains (Bestiaire)	1/3
15	1d4 serpents venimeux/vipères (taille P) (Bestiaire)	1/2
16	1 nuée de chauves-souris (Bestiaire)	1
17	1d6 zombis humains (Bestiaire)	1
18	1d4 cannibales Thrunefang (PF #37)	1
19	1 serpent venimeux/vipère (taille G) (Bestiaire)	2
20	chupacabra ailé (PF #37, les PJ l'entendent ou l'aperçoivent)	5

Les nuées d'insectes

Il s'agit généralement de nuées de petits insectes comme les moucherons, les moustiques ou les mouches noires qui viennent sans cesse voler près des êtres humains pour s'abreuver de leur transpiration et qui se posent sur les yeux et les narines. Un personnage qui surveille les environs peut tenter un test de Survie contre un DD de 25 pour remarquer

la présence d'une nuée d'insectes et éventuellement changer de cap.

Effets. Les créatures vivantes qui bougent attirent l'attention des nuées d'insectes, tout spécialement si elles transpirent ou ont une odeur forte. Lorsqu'un groupe croise le chemin d'une nuée d'insectes, celle-ci les embête pendant 3d6 rounds ou jusqu'à ce que la nuée soit dispersée. On peut disperser une nuée avec un sort de *bourrasque* ou un vent plus fort encore, avec un effet de feu qui recouvre au moins la moitié de la nuée (une torche par case suffit), avec un sort de *répulsif* [*repel vermin*] persistant pendant au moins 3 rounds ou encore en s'immergeant complètement dans l'eau pendant 3 rounds consécutifs.

La plupart des nuées occupent un carré de 2 cases de côté (mais des nuées plus grandes existent aussi). Elles peuvent se déplacer de 8 cases par round, se serrer pour traverser un passage étroit d'au moins 1 case et occuper l'espace déjà habité par d'autres créatures (qui peuvent aussi être des nuées).

Lorsqu'une créature vivante commence son tour dans une case occupée par une nuée, elle doit effectuer un test de Vigueur de DD 13 pour éviter d'être fiévreuse pendant 1 round. Une nuée a également 25% de chances de transporter une maladie. Si c'est le cas, toute créature vivante qui rate son jet de sauvegarde est fiévreuse et doit effectuer un autre jet de sauvegarde pour éviter d'être infectée par la maladie.

Une nuée bloque le champ de vision et toutes les créatures qui se trouvent dans la nuée sont éblouies tant qu'elle y reste. Elles bénéficient également d'un camouflage simple (25% d'échec pour les attaques). Pour pouvoir se concentrer ou lancer un sort dans la nuée, il faut réussir un test de NLS contre un DD de 10 + niveau du sort. Un jet de Volonté de DD 15 est nécessaire pour utiliser une compétence qui demande de la patience ou de la concentration au sein de la nuée.

Précautions. Il faut une action complexe pour se couvrir intégralement (gants, turban, ...), ce qui donne un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde pour éviter d'être fiévreux et de contracter une maladie. On peut également concocter divers baumes à partir d'herbes amères de la jungle qui, une fois appliqués, éloignent les nuées pendant 1 heure.

QUELQUES ÉPAVES

❖ UNE AIDE DE JEU PAR DALVYN

Voici des descriptions plus variées pour les différentes épaves échouées près de l'île et accessibles aux PJ.

D1. La Dame tatouée

Ce navire de pêche est couché sur son flanc au bord d'une étroite plage située en contre-bas des falaises. La cale de ce navire marchand a été éventrée par les rochers et la plupart des marchandises qu'elle contenait ont sans doute été emportées au large. Le bois du vaisseau est complètement pourri mais, sur le pont, près de la poupe du navire, on peut encore trouver une corde enroulée autour d'un mât. Cet épais cordage semble avoir assez bien résisté au climat et aux vagues (corde en chanvre, 15 mètres, 5 kg).

D2. Les Larmes de Grog

Ce navire de transport est situé à quelque 200 mètres de la plage. Il est presque entièrement submergé : seul un bout du mat dépasse de la surface de l'eau ; un test de Perception contre un DD de 20 est nécessaire pour apercevoir celui-ci depuis la plage ou la falaise. Il n'y a rien de récupérable dans l'épave elle-même. Par contre, les courageux aventuriers qui iront examiner l'épave sur place (cela nécessite un test de Natation contre un DD de 15 et 4 bonnes minutes de nage) se rendront compte que, sur la partie nord de la petite île contre laquelle le navire s'est échoué se trouve une plage.

Un des passagers du navire a apparemment eu la force de sortir de l'épave et de se réfugier sur la plage avant de rendre l'âme ; son squelette s'y trouve encore. Ses os sont jaunis, ce qui laisse penser que la dépouille est là depuis un bon bout de temps. Un test de Premiers secours contre un DD de 10 permet de déceler plusieurs fractures au niveau des côtes : l'individu a apparemment été frappé avec grande violence (en fait, il s'agit d'un coup infligé par un mât tombé au cours de la tempête qui a fait naufrager le vaisseau), ce qui laisse supposer une mort lente et douloureuse suite à la rupture de nombreux organes internes.

Les lambeaux de vêtements qui recouvrent l'individu sont inutilisables, mais on peut récupérer l'anneau doré qu'il porte au doigt et la dague de maître qui se trouve encore dans le fourreau qui pend à sa ceinture. Il tient un large grimoire contre sa poitrine, mais la plupart de ses pages de celui-ci n'ont pas résisté aux embruns, à l'air salé et aux intempéries ; seules deux feuilles sont encore lisibles. Ceux-ci contiennent les sorts de *mains brûlantes* et de *convocation de monstres II*. Par contre, une fois le grimoire enlevé, on peut remarquer qu'il porte autour du cou une main de gorille momifiée. Il s'agit en fait d'une *main du mage*.

D3. La Proue dorée

Ce navire marchand a été projeté tellement violemment contre les rochers qu'il s'est retourné en pivotant autour de sa proue, de sorte que, maintenant, il se retrouve quasiment à la verticale, la proue enfoncée dans le sable sous le flots et la poupe en l'air. Cette dernière est partiellement éventrée (le résultat du choc qui a retourné le bateau et envoyé la poupe cogner contre la falaise) et l'ouverture est suffisamment



grande pour qu'un personnage de taille P puisse y pénétrer facilement ; les personnages de taille M, quant à eux, doivent utiliser des outils pour agrandir l'orifice avant de pouvoir pénétrer dans le navire.

À l'intérieur, les choses sont sens dessus dessous mais une fouille minutieuse permet de découvrir un petit coffret contenant diverses substances alchimiques et ingrédients de base pouvant être employés pour fabriquer des objets alchimiques ou encore des encres pour l'écriture de parchemins magiques. Il y en a pour une valeur totale de 250 pièces d'or de matières premières. Les autres sections du navire sont inondées et tout le contenu est ruiné.

D4. La Poupée sanglante

Le navire de combat Bonuwat échoué ici a été cassé en deux morceaux lors de l'impact. La proue a été propulsée sur la plage de la petite île à l'est et la poupe, elle, a été brisée en mille morceaux de bois qui flottent dans le canal séparant la petite île du Coutelas des Contrebandiers. Certains des guerriers Bonuwat, les meilleurs nageurs, sont parvenus à gagner le rivage (voir les camps abandonnés), mais la plupart d'entre eux ont péri en même temps que leur vaisseau. La plupart des marchandises transportées ont été ruinées par leur séjour prolongé dans l'eau mais, dans la proue située sur l'île, on peut encore mettre la main sur quelques objets utiles.

La traversée jusqu'à l'île demande un test de Natation contre un DD de 10 et 2 minutes de nage. Les restes de la proue sont encore gardés par quelques-uns des guerriers Bonuwat qui naviguaient sur la Poupée sanglante. Ces derniers ne sont toutefois plus que des squelettes animés par la rage que leur naufrage a inspirée en eux. Ces six squelettes sont tapis dans la proue mais ils sortent de leur cachette et agitent leurs armes brisées de manière violente à l'approche d'intrus. Ils attaquent tous ceux qui posent le pied sur « leur » petite île mais ne poursuivent pas les intrus dans la mer.

SQUELETTES (6)

FP 1/3

XP 135 — Mort-vivant de taille M, NE

Init +6 ; Sens vision dans le noir 12, Perception +0

DÉFENSE

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 4 (1d8)

Ref +2, Vig +0, Vol +2 ; Immun froid, traits des mv ; RD 5/contondant

ATTAQUE

VD 6

Càc 2 griffes +2 (1d4+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 14, Con -, Int -, Sag 10, Cha 10 ; BBA +0, BMC +2, DMC 14
Dons Science de l'initiative^B

Dans les restes de la proue, on peut encore trouver les objets suivants : sept fagots de 10 flèches chacun, 2 arcs courts, 2 arcs longs (dont un est brisé mais peut être réparé avec un test d'Artisanat contre un DD de 12) et 6 javelines. Il faut prendre soin de les ramener sur l'île sans les laisser prendre l'eau cependant.

Camp abandonné I1. On peut trouver sur place des restes de javelines brisées de même facture que celles qui se trouvent dans la proue du navire en D4. Un individu connaissant bien les tribus Mwangi peut facilement reconnaître dans la structure du campement l'arrangement usuel employé par les tribus des Bonuwats avec un test de Connaissances (folklore local) de DD 15.

D5. Le Chenapan

Ce navire marchand d'origine s'est retrouvé coincé dans l'étroit canal qui sépare le Coutelas des Contrebandiers d'une masse rocheuse qui jaillit de l'océan une dizaine de mètres plus loin. Balancé constamment d'un côté puis de l'autre par la marée, le navire a vu ses flancs complètement détruits par les nombreux chocs et tout son contenu emporté par les flots. C'est un miracle que le pont soit resté en relativement bon état. C'est tout ce qu'il reste du navire cependant : une coquille vide qui se balance au gré des vagues.

D6. Le Vent de guerre

Ce robuste vaisseau de guerre sargavien est venu se briser contre les flancs du large monticule rocheux qui jaillit de l'eau à cet endroit, projetant la plupart de ses passagers et une grande partie de sa cargaison dans les eaux avant de sombrer lentement sous la surface. Depuis la falaise du Coutelas des Contrebandiers, un test de Perception contre un DD de 15 permet d'apercevoir des éclats métalliques sur les falaises de la petite île ; un test contre un DD de 25 permet de reconnaître qu'il s'agit de la lumière du soleil ou de la lune qui se reflète sur des armures métalliques.

Comme la falaise tombe à pic à cet endroit, il faut descendre sur neuf de mètres pour atteindre l'eau (Escalade DD 15) puis ensuite nager sur quelque 50 mètres (Natation DD 10) pour atteindre l'île en question. Une fois sur place, on peut s'apercevoir que la plupart des corps se sont écrasés violemment contre la falaise avant de s'accrocher à des arbustes ou dans des anfractuosités ou de glisser vers l'étroite plage. La plupart des cadavres sont réduits à l'état de squelettes et, sur plusieurs d'entre eux, on peut remarquer les traces de pinces laissées par les crabes qui ont sans doute dévoré leurs chairs. La majorité des armures (des cottes de maille) ont été détruites ou rendues inutilisables par le sel marin et le climat mais un corps s'est retrouvé niché dans un renfoncement creusé dans la paroi, un renfoncement qui l'a protégé des pires effets du temps et des prédateurs. La cote de mailles que le soldat porte est encore utilisable (bien qu'un bon graissage soit nécessaire), tout comme l'écu d'acier accroché dans son dos (celui-ci est toutefois bien



plié, de sorte qu'il impose un malus de -1 aux jets d'attaque ; c'est possible de le réparer avec un test d'Artisanat contre de DD 12).

D7. La Harpie barbue

Ce petit navire marchand transportait des ballots de tissu lorsqu'il est venu s'échouer sur les récifs qui entourent l'île. Sa proue est venue buter contre la pente acérée du haut rocher qui s'élève de l'eau ici. La proue s'est soulevée, envoyant une grande partie de la cargaison et des marins vers la poupe qui fut rapidement inondée. Quelques-uns des marins ont survécu au choc initial et ont pu gagner le rivage le plus proche (voir les camps abandonnés). Ils ont emporté avec eux des biens de première nécessité mais ont abandonné la marchandise sur place. Certains des ballots de tissu, ceux qui se trouvaient à l'avant de la cale, sont restés au sec. Si les PJ les extraient, ils peuvent les utiliser pour se fabriquer de nouveaux habits ou encore des moustiquaires ou des bandages.

Camp abandonné I3. Certaines des huttes de bois sont ornées de tentures ou de tapisseries faites à partir de tissu portant les mêmes motifs que ceux qu'on peut trouver dans le navire en D7. Les marins avaient emmené quelques ballots de plus mais ceux-ci ont été emportés par les cannibales.

D8. La Vierge balafnée

Ce navire qui est venu frapper la face est d'une petite île au large du Coutelas des Contrebandiers est peu visible depuis les falaises (un test de Perception de DD 20 est nécessaire, et seulement lorsqu'on se trouve sur le bord de la falaise située juste au sud de sa position). Comme le naufrage n'a laissé la vie à aucun survivant, les cannibales de l'île n'ont jamais pris conscience de l'existence de cette épave.

Ce vaisseau, affrété par une compagnie minière sargavienne, avait la cale remplie de caisses contenant des barres de métal. Le bois du vaisseau n'est pas réutilisable (il a été imbibé d'eau) mais une bonne partie du métal reste récupérable (même s'il faudra sans doute gratter l'extérieur des barres, rongé par l'eau).

Les aventuriers ne pourront sans doute pas profiter de ce trésor immédiatement mais il leur sera possible par la suite de mettre sur pied une expédition pour venir récupérer ces marchandises. Cette expédition demandera un investissement d'au moins 400 pièces d'or, mais la vente du métal couvrira certainement ces frais.



L'opération entière (en supposant qu'elle soit montée à partir d'Éléder) prend trois semaines au total et le bénéfice final (en plus du remboursement de l'investissement) est de 600 pièces d'or × un modificateur. Ce modificateur a une valeur de base de 100% et peut être influencé par un test de Diplomatie (pour le marchandage), un test d'Estimation (pour éviter les mauvais arrangements) et un test de Connaissances (folklore local) (pour s'adresser aux meilleurs interlocuteurs à Éléder). Chacun de ces tests a un DD égal à 15 et ajoute sa marge de réussite (ou d'échec) au modificateur.

Ainsi, si les tests donnent des résultats de 17, 12 et 20, le modificateur devient 100% + 2% (pour la marge de réussite du 17) – 3% (pour la marge d'échec du 12) + 5% (pour la marge de réussite du 20) = 104%, pour un bénéfice total de 624 pièces d'or.

D9. L'Ange rouge et D10. La Lanière de Volar

Ces deux épaves ont été intégralement pillées par les cannibales de l'île. Il ne reste sur place ni matériel ni corps.

D11. Le Faucheur des flots

Ce navire de pêche à la baleine a été assez vite repéré et vidé par les cannibales de l'île. Comme en D15, on peut facilement apercevoir les restes du piquet de bois que les cannibales ont enfoncé dans le sol pour pouvoir y attacher une corde et descendre jusqu'à l'épave. Les pillards ont remonté les restes du harpon qui était attaché au baleiner ; ceux-ci se trouvent encore à quelques mètres du piquet de bois. L'engin était bien trop abîmé pour qu'une réparation soit possible avec les moyens du bord. Les intempéries ont complètement rongé les parties métalliques et les pluies ont imbibé le bois de l'arme, de sorte qu'il est désormais complètement impossible de la réparer.

D12. La Dent du corbeau

Le navire échoué ici est plus petit que la plupart des autres épaves. Il ne porte aucun signe distinctif ni aucun drapeau national. Il s'est échoué sur un banc de sable étroit qui serpente jusqu'aux rivages du Coutelas des Contrebandiers.

La carcasse de la Dent du corbeau a visiblement déjà été pillée car toutes les caisses et autres conteneurs ont été sorties de la cale. À quelques mètres de l'épave, on peut apercevoir un tas d'ossements humains entremêlés dans des habits déchirés et ravagés par les intempéries et la faune locale. Une fouille attentive de cet empilement d'os (Perception DD 15) permet de découvrir un morceau de bracelet de cuir rouge sur lequel est gravé un symbole représentant deux griffes de mantes religieuses entrecroisées, le symbole des Mantas rouges.

Les survivants du naufrage se sont débarrassés des corps des morts sans grande attention puis ont été fonder le campement abandonné qu'on trouve en I2.

D13. L'Arpenteur sanglant

Cette épave semble être une addition récente. Il s'agit d'un navire privé commissionné par un Chélaixien à moitié fou qui s'était pris de passion pour les traditions d'adoration des démons des Békyars qui habitent la pointe sud du Garund. C'est aussi l'un des navires les mieux conservés. Il a été balayé par une puissante tempête vers la plage rocheuse du Coutelas des Contrebandiers. La plupart des marins ont péri sur le coup mais le Chélaixien a survécu quelques instants, juste assez pour tenter une folle prière aux démons qui hantaient ses cauchemars, une prière qui a été partiellement entendues car le Chélaixien et une poignée de marins ont été relevés, mais sous la forme de zombis.

ZOMBIS (4)

FP 1/2

XP 200 — Mort-vivant de taille M, NE

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12, Perception +0

DÉFENSE

CA 12, contact 10, dépourvu 12 (naturelle +2)

pv 12 (2d8+3)

Ref +0, Vig +0, Vol +3

Immunité traits des morts-vivants ; RD 5/tranchant

ATTAQUE

VD 6

Càc coup +4 (1d6+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 10, Con –, Int –, Sag 10, Cha 10

BBA +1 ; BMC +4 ; DMC 14

Dons Robustesse^B

Particularités chancelant (une action simple ou de mouvement par round)

Le Chélaixien, quant à lui, a été relevé sous la forme d'un zombi rapide. Contrairement aux quatre zombis normaux, qui sont couverts de vêtements de marins déchirés, le zombi du Chélaixien lui est paré de riches habits rouges et noirs (les couleurs du Chélaix). Même si ses opinions sont diamétralement opposées à celles qu'il convient d'avoir au Chélaix (où on adore les diables), l'homme aimait se parer des couleurs officielles.

ZOMBI RAPIDE

FP 1/2

Comme ci-dessus sauf :

Init +2

DÉFENSE

CA 14, contact 10, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 12 (2d8+3)

Ref +2, Vig +0, Vol +3

RD 5/tranchant

ATTAQUE

VD 8

Càc 2 coups +4 (1d6+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 14, Con –, Int –, Sag 10, Cha 10

BBA +1 ; BMC +4 ; DMC 16

Dons Robustesse^B

Particularités chancelant

La coque du bateau est éventrée mais le pont a relativement bien résisté au choc, de sorte que le contenu d'une partie

de la cale est resté à l'abri des intempéries. À l'intérieur, on peut apercevoir une sorte de pentacle tracé avec du sang avec, au sommet de chacune des pointes, une petite statuette grotesque et effrayante (un test de Connaissances (folklore local) de DD 12 permet de les identifier comme des idoles Békyar). Des os rongés jusqu'à la moëlle et sur lesquels on peut encore apercevoir des traces de dents humaines ont été placés tout autour du pentacle ; il s'agit des restes des marins qui n'ont pas été relevés sous la forme de zombies, et que les morts-vivants ont dévoré.

Éparpillés un peu partout dans la cale, on peut apercevoir des morceaux de parchemins et des fragments de livres détruits. Tous semblent traiter du même sujet : les cultes des Békyars. Plusieurs annotations inscrites dans les marges indiquent le désir de précédent lecteur à venir observer toutes ces « merveilles » sur place.

Une fouille attentive révèle également un coffret métallique fermé à clef (celle-ci se trouve dans une des poches de la robe que porte le zombi rapide). C'est là que le Chéloxien conservait une partie de son « argent de poche ». On y trouve diverses gemmes pour une valeur totale de 500 pièces d'or ainsi qu'un assortiment de pièces chéloxien correspondant à un montant de 250 pièces d'or.

D14. La Perte d'Alma

Ce petit navire de transport git couché sur son flanc, partiellement enfoncé dans un banc de sables qui jaillit de la surface de l'océan. À son bord voyageait un petit groupe d'érudits de l'Acadamae de Korvosa qui avaient été envoyés au Sargava pour étudier les particularités de la magie sur place. C'est au cours du voyage de retour que le vaisseau est venu s'échouer ici.

Une bonne partie des notes de recherche ramenées par les érudits ont été emportées par les flots ou par les bestioles qui sont venues se repaître des cadavres des voyageurs, mais il reste encore certains éléments intéressants à l'intérieur de l'épave. Un groupe d'euryptérides s'est d'ailleurs établis non loin de là. Ils attaquent tous ceux qui s'approchent de l'épave.

EURYPTÉRIDES (4) FP 1

XP 400 — Vermine (aquatique) de taille M, N
Init +4 ; **Sens** perception des vibrations 6, vision nocturne,
 Perception +1

DÉFENSE

CA 14, contact 10, dépourvu 14 (naturelle +4)
pv 11 (2d8+2)

Ref +0, **Vig** +4, **Vol** +1 ; **Immunité** effets mentaux

ATTAQUE

VD 4, nage 8

Càc 2 pinces +1 (1d3), queue +1 (1d3 et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** —, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +1 ; **BMC** +1 ; **DMC** 11

Dons Science de l'initiative^B

PARTICULARITÉS

Poison (Ext) Queue—blessure ; **JdS** Vig DD 10 ; **fréquence** 1/round pendant 4 rounds ; **effet** 1 Dex ; **guérison** 1 réussite

En fouillant les restes de l'épave, on peut trouver divers rapports au sujet du Sargava et des coutumes magiques des tribus Mwangi. L'étude est plutôt superficielle (il semble

évident que les érudits considéraient cette expédition plus comme un voyage d'agrément que comme un voyage de recherche) et, en plus, de grandes parties sont manquantes ou détruites.

Sur une étagère, on peut quand même trouver un ancien étui à parchemins contenant divers écrits magiques : un parchemin de *défoliant* (voir ci-dessous), un parchemin de *démarche du gorille* (voir ci-dessous) et cinq parchemins d'*endurance aux énergies destructives*.

DÉFOLIANT

École Nécromancie ; **Niveau** Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 1

Incantation 1 action simple ; **Composantes** V, G, M (une sauterelle)

Portée courte (5 cases + 1 case / 2 niveaux)

Cible ou zone d'effet voir le texte

Durée instantanée

JdS aucun ; **RM** oui

DESCRIPTION

Le lanceur de sort lance une minuscule boule d'énergie négative qui détruit la flore dans une ligne de 12 cases ou dans un rayonnement de 2 cases. Cet effet élimine les abris et camouflages offerts par les arbres et les hautes herbes ainsi que les restrictions de mouvement imposées par la végétation épaisse.

Le sort peut également cibler une unique créature de type plante. Le lanceur du sort doit réussir un jet d'attaque de contact à distance pour toucher sa cible. La plante affectée subit 2d8 points de dégâts.

DÉMARCHE DU GORILLE

École Transmutation ; **Niveau** Dru 3, Ens/Mag 3, Rôd 2

Incantation 1 action simple ; **Composantes** V, G, M (une patte de gorille ou de singe)

Portée contact ; **Cible** créature touchée

Durée 10 minutes/niveau

JdS Volonté annule (inoffensif) ; **RM** oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Le sujet peut escalader aussi bien qu'un gorille ou qu'un singe. Il gagne une vitesse d'escalade de 9 cases et un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. La cible doit avoir les mains libres pour pouvoir profiter de ces avantages. De plus, tant qu'elle dispose d'au moins 2 cases d'espace pour prendre de l'élan, elle peut réaliser un saut en longueur de 2 cases ou moins sans devoir effectuer de test d'Acrobaties (un test reste nécessaire pour des sauts plus longs).

D15. L'Aube rouge

Cet ancien navire marchand est situé à la verticale d'une falaise. La carcasse a été complètement pillée de ses marchandises (et des corps) par les cannibales. Au sommet de la falaise, on peut encore voir l'épais piquet de bois qu'ils ont enfoncé dans le sol afin de pouvoir attacher une corde pour accéder à l'épave. Non loin de là se trouve les restes d'un ancien feu de camp. Un test de Perception de DD 15 (automatiquement réussi si on fouille les restes du feu de camp) permet de révéler quelques ossements humains partiellement enterrés dans les cendres.

D16. Le Croc de Thane

Depuis le sommet des falaises, on peut encore voir le flanc de ce très ancien navire de guerre chéloxien, ainsi que le symbole (partiellement effacé) peint à la fois sur son flanc et sur les lambeaux de drapeau qui flottent encore en haut de son mât. La coque est visiblement vermoulue, perforée en plusieurs endroits et recouvertes de coquillages et d'algues : cette épave est là depuis de nombreuses années.

LES PRÉDATEURS DE L'ÎLE

❖ UNE AIDE DE JEU PAR DALVYN

Cette aide de jeu rassemble les caractéristiques des divers prédateurs qu'on peut rencontrer sur le Coutelas des Contrebandiers.

C1 DIMORPHODON

FP 1

XP 400

Animal de taille M, N

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne, Perception +5

DÉFENSE

CA 14, contact 13, dépourvu 11 (Dex +3, naturelle +1)

pv 11 (2d8+2)

Ref +6, **Vig** +4, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 2, vol 6 (moyenne)

Càc morsure +3 (1d6+3 et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 12

BBA +1 ; **BMC** +3 ; **DMC** 16

Dons Attaque en vol

Compétences Perception +5, Vol +7

PARTICULARITÉS

Poison (Ext) Morsure — blessure ; *JdS* Vig DD 12 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* 1d2 For ; *guérison* 1 réussite

NOTE

Nid de 1d3 dimorphodons situé à 1d4+2 × 2 cases (3 m) de hauteur sur la falaise.

C2 SERPENT VENIMEUX

FP 1

XP 400

Animal de taille M, N

Init +5 ; **Sens** odorat, vision nocturne, Perception +9

DÉFENSE

CA 14, contact 11, dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +3)

pv 13 (2d8+4)

Ref +4, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 4, escalade 4, nage 4

Càc morsure +2 (1d4-1 et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 1, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +1 ; **BMC** +0 ; **DMC** 11 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse^B, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +9, Escapade +9, Discrétion +9, Natation +9, Perception +9 ; **Modificateurs raciaux** +8 Acrobaties, +4 Discrétion, +4 Perception, Escalade et Natation dépendent de la Dextérité

PARTICULARITÉS

Poison (Ext) Morsure — blessure ; *JdS* Vig DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite

NOTE

Un unique serpent venimeux tapi dans un renforcement sous un arbre ou entre des rochers (diverses races : cobra, mamba noir, bongare bleu-noir, fer de lance zébré).

C3 ARAIGNÉE GÉANTE

FP 1

XP 400

Vermine de taille M, N

Init +3 ; **Sens** perception des vibrations 12, vision dans le noir 12, Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 13, dépourvu 11 (Dex +3, naturelle +1)

pv 16 (3d8+3)

Ref +4, **Vig** +4, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 6, escalade 6

Càc morsure +2 (1d6 et poison)

Attaque spéciale toile (distance +5, DD 12, 2 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +2 ; **BMC** +2 ; **DMC** 15 (27 contre les crocs-en-jambe)

Compétences Discrétion +7 (+11 dans les toiles), Escalade +16, Perception +4 (+8 dans les toiles) ; **Modificateurs raciaux** +4 Discrétion (+8 dans les toiles), +16 Escalade, +4 Perception

PARTICULARITÉS

Poison (Ext) Morsure — blessure ; *JdS* Vig DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* 1d2 For ; *guérison* 1 réussite

Toile (Ext) Jet de toile, 8/jour, avec un facteur de portée de 2 cases (max 10 cases) efficace contre des créatures de taille G ou moins. En cas d'attaque de contact réussie, la cible est enchevêtrée (Évasion ou test de Force DD 12 pour se libérer en une action simple, -4 au test de Force si on est pris dans la toile). Ou encore toile d'araignée (Perception DD 20 pour l'apercevoir) de trois fois la taille de la créature (bonus de +5 pour se libérer si on peut prendre appui sur le sol ou une surface dure)

NOTE

Une araignée géante vivant dans les arbres.

C4 SERPENT CONSTRICTEUR

FP 2

XP 600

Animal de taille M, N

Init +3 ; **Sens** odorat, Perception +12

DÉFENSE

CA 15, contact 13, dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +2)

pv 19 (3d8+6)

Ref +6, **Vig** +4, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 4, escalade 4, nage 4

Càc morsure +5 (1d4+4 et étreinte contre taille P ou moins)

Attaque spéciale constriction (1d4+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 2

BBA +2 ; **BMC** +5 (+9 pour la lutte) ; **DMC** 18 (croc-en-jambe impossible)

Dons Robustesse, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +15, Discrétion +11, Escalade +11, Natation +11, Perception +12 ; **Modificateurs raciaux** +8 Acrobaties, +4 Discrétion, +4 Perception

NOTE

Un serpent constricteur qui se cache dans la végétation. Il s'agit de gros boas couleur émeraude.

C5 CRABE GÉANT**FP 2**

XP 600

Vermine (aquatique) de taille M, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 12, Perception +4**DÉFENSE****CA** 16, contact 11, dépourvu 15 (Dex +1, naturelle +5)**pv** 19 (3d8+6)**Ref** +2, **Vig** +5, **Vol** +1**Immunités** effets mentaux**ATTAQUE****VD** 6, nage 4**Càc** 2 pinces +4 (1d4+2 et étreinte contre les créatures de taille P)**Attaque spéciale** constriction (1d4+2)**CARACTÉRISTIQUES****For** 15, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2**BBA** +2 ; **BMC** +4 (+8 pour la lutte) ; **DMC** 15 (27 contre le croc-en-jambe)**Compétences** Natation +10, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +4 Perception**Particularité** besoin d'eau**PARTICULARITÉS****Besoin d'eau (Ext)** Les crabes géants peuvent survivre hors de l'eau pendant 1 heure par point de Constitution avant de risquer de suffoquer, comme s'ils étaient en train de se noyer.**NOTE**

Un unique et grand crabe rouge se tapit dans les rochers sur la plage.

C6 LÉZARD VOLTAÏQUE (2)**FP 2**

XP 600

Créature magique de taille P, N

Init +6 ; **Sens** perception de l'électricité 20, vision dans le noir 12, vision nocturne, Perception +8**DÉFENSE****CA** 16, contact 13, dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +3, taille +1)**pv** 19 (3d10+3)**Ref** +5, **Vig** +4, **Vol** +2**Immunités** électricité**ATTAQUE****VD** 8, escalade 4, nage 4**Càc** morsure +4 (1d4)**Attaque spéciale** choc électrique**CARACTÉRISTIQUES****For** 10, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6**BBA** +3 ; **BMC** +2 ; **DMC** 14 (18 contre le croc-en-jambe)**Dons** Science de l'initiative, Talent (Discrétion)**Compétences** Discrétion +17, Escalade +8, Natation +8, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 Discrétion, +2 Perception**PARTICULARITÉS****Choc électrique (Sur).** Permet de délivrer un choc électrique à une cible unique à 1 case (1d8 points de dégâts non létaux d'électricité, Réflexes DD 12 pour la moitié). Deux lézards voltaïques se trouvant à 4 cases ou moins l'un de l'autre peuvent créer un choc léthal tous les 1d4 rounds (rayon 4 cases, centré sur l'un des lézards, 2d8 points de dégâts létaux par lézard, Réf DD 10 + nombre de lézards pour moitié)**NOTE**

Un couple de lézards voltaïques dans les branches d'un arbre.

C7 DRAGON DU COUTELAS**FP 2**

XP 600

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir, Perception +8**DÉFENSE****CA** 15, contact 12, dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +3)**pv** 22 (3d8+9)**Ref** +5, **Vig** +8, **Vol** +2**ATTAQUE****VD** 6, nage 6**Càc** morsure +5 (1d8+4 et étreinte [taille P ou moins] et poison)**CARACTÉRISTIQUES****For** 17, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6**BBA** +2 ; **BMC** +5 (+9 pour la lutte) ; **DMC** 17 (21 contre les crocs-en-jambe)**Dons** Talent (Perception), Vigueur surhumaine**Compétences** Discrétion +10 (+14 dans la végétation épaisse), Escalade +7, Natation +11, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +4 Discrétion (+8 dans la végétation épaisse)**PARTICULARITÉS****Poison (Ext)** Morsure — blessure ; *JdS* Vig DD 14 ; *délai* 1 minute ; *fréquence* 1/heure pendant 6 heures ; *effet* 1d2 Dex ; *guérison* 1 réussite**NOTE**

Il s'agit de varans brun foncé très agressifs et très territoriaux. Chaque repaire abrite un seul dragon du Coutelas.

C8 PÊCHEUR DES GROTTES**FP 2**

XP 600

Vermine de taille M, N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 12, Perception +0**DÉFENSE****CA** 15, contact 11, dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +4)**pv** 22 (3d8+9)**Ref** +2, **Vig** +6, **Vol** +1**Immunité** effets mentaux**ATTAQUE****VD** 4, escalade 4**Càc** 2 griffes +5 (1d4+3)**Dist** filament +3 (attirer)**Attaque spéciale** attirer (filament, 2 cases)**CARACTÉRISTIQUES****For** 17, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 4**BBA** +2 ; **BMC** +5 (+9 pour tirer) ; **DMC** 16 (28 contre les crocs-en-jambe)**Compétences** Escalade +11**PARTICULARITÉS****Attirer (Ext).** Permet de faire un test de manœuvre gratuitement après une attaque réussie. En cas de réussite, la cible (si elle est de taille égale ou inférieure à celle de la créature) est attirée de la distance indiquée.**Filament (Ext).** En une action simple, attaque de contact à distance (portée de 12 cases) qui permet d'attacher une cible. Celle-ci peut se libérer en une action libre avec un test de Force contre un DD de 20 ou un test d'Évasion DD 25. Le filament a une CA de 14 (contact 12), 5 pv et RD 15/tranchant. Le pêcheur des grottes ne peut avoir qu'un seul filament actif à tout moment.**NOTE**

Chaque repaire abrite un pêcheur des grottes qui vit dans les falaises côtières et se nourrit d'oiseaux, de poissons et des animaux qui se promènent sur la plage.

DOCUMENTS À DONNER AUX JOUEURS

EXTRAITS D'UN JOURNAL

...beaucoup ont survécu, le Croc-de-Throne ne naviguera plus jamais. L'assimilation du Sargava doit se poursuivre sans...

...chasse est bonne sur le Coutelas, mais les insectes sont un problème permanent. Les talents de guérisseuse de Nylithati nous aident à combattre les maladies mais j'ai bien peur qu'elle ait...

...fondé. Nylithari a pris le contrôle de mon équipage. Ils la suivent désormais. C'est ainsi que j'ai abandonné...

...demeure tout à fait convenable. Il y a de l'eau fraîche tout près et je ne dois plus supporter les divagations incessantes de Nylithati à propos de...

...ne retournerai plus jamais sur cette île grisâtre et silencieuse. Il n'y a rien à trouver là-bas, si ce n'est des choses horribles...

...membres d'équipage qui se faufilaient tout près d'ici. Ils m'ont semblé étranges, presque... sauvagés. Quelque dix années se sont écoulées depuis le naufrage. Je me demande quelles croyances étranges Nylithati leur a...

...changé. Je n'ai vu aucune trace de Nylithati dans le camp, mais leur cérémonie semblait tourner autour d'un chaudron qu'ils ont sans doute récupéré dans l'épave du Croc-de-Throne en contre-bas des ruines du phare. C'est dans ce chaudron qu'ils ont lancé l'homme qu'ils avaient partiellement dévoré. Il criait encore quand...

...tout autour. Je peux les entendre chanter maintenant encore, cachés dans la végétation. Ils appellent désormais Nylithati « Mère Croc-de-Throne » et me promettent l'immortalité si je dépose les armes et que je me rends. Je sais ce que c'est, leur immortalité, et je ne prendrai jamais part à cette existence corrompue, pas après...

NOTE EN LETTRES DE SANG SUR UN MORCEAU D'ARMURE DE CUIR

Je suis le capitaine Alixandru Kovack et j'ai trahi mon équipage et détruit le brave navire appelé Jenivière. L'enfer serait une échappatoire désirable face à l'horrible non-vie qui m'attend, mais c'est une punition que je mérite. Que mon esprit et mon corps aient été soumis à un démon serpentin portant un corps de Varisienne ne m'absout pas. C'est ma faiblesse qui a mené le Jenivière, son équipage et ses passagers à leur perte. Jéana m'a abandonné ici, mais je ne mérite pas mieux. Je ne demande pas à être pardonné. Mon grand désespoir est qu'elle soit encore en vie. Elle recherche quelque chose de terrible sur cette île abandonnée. Elle semble tout particulièrement intéressée par la montagne Rouge.

Si vous lisez ceci et que vous êtes d'âme charitable, essayez de découvrir ce que je suis devenu et détruisez-moi. Puis cherchez Jéana et tuez-la elle aussi. A ceux dont j'ai contribué à détruire la vie, puissiez-vous recevoir les sincères excuses que je vous adresse depuis ce sombre endroit qui sera mon tombeau.

INSCRIPTION EN AKLO

POUR COMMANDER AUX FLOTS DE SE SOULEVER ET DÉVOILER
CE QUI SE TAPIT PLUS BAS :

NOURRISSEZ LES QUATRE RUNES VIGIES AVEC LE SANG D'UNE
CRÉATURE INTELLIGENTE ET GRATIFIEZ-LES DU BAISER D'UNE
LANGUE DE SERPENT.

OIGNEZ LA PIERRE DE LA MARÉE D'EAUX AMENÉES DEPUIS LA
MER DANS UN VAISSEAU DE MÉTAL PUR.

INVOQUEZ LE NOM SACRÉ DU SEIGNEUR POUR QU'IL S'ENROULE
AUTOUR DE LA MER ELLE-MÊME ET QU'AINSI IL DÉVOILE CE
QUI SE TAPIT PLUS BAS EN FRAPPANT VOS ENNEMIS QUI SE
TROUVENT SUR LES FLOTS EN HAUT.

On dit que les morts marchent sur les rives du Coutelas des Contrebandiers, et que ceux qui ne sont pas encore morts se repaissent de la chair de leurs frères. On dit que les plantes et les animaux de l'île eux aussi s'abreuvent de sang. Et on dit que ceux qui naviguent trop près des rivages acérés de l'île sont déjà perdus, même avant que leurs vaisseaux ne s'empalent sur les rochers et ne glissent sous les flots aux requins voraces.

L'île en elle-même est un tombeau accueillant toute une série de gens, des pirates comme des soldats, des marchands comme des contrebandiers. Le jour, ceux qui s'en approchent peuvent entendre leurs cris résonner depuis la couronne de verdure qui coiffe l'île. La nuit, on peut voir les lueurs des fantômes danser sur la plage. Certains disent qu'il s'agit des spectres des cannibales qui tentent, encore et toujours, d'attirer de nouveaux repas vers leur île.

On dit encore bien des choses au sujet du Coutelas des Contrebandiers. Il ne peut exister de meilleur endroit pour cacher mon trésor.

Capitaine Lortch Quellig



Sur la colline à l'est de queue du serpent au milieu de l'île, cherchez l'endroit d'où les deux crocs qui jaillissent de l'eau ne font qu'un et d'où on peut voir le soleil matinal se lever à mi-chemin entre les dames.